



RANDAL'S

MONDAY

HANDBUCH

INHALT

INHALT	2
EINFÜHRUNG	3
INSTALLATION	
Installation	4
Deinstallation	4
ASK-A-NERD-CODEWHEEL	5
CHARAKTERE	
Randal & Co.	6-7
HAUPTMENÜ	
Neues Spiel	8
Optionen / Einstellungen	8
Speichern / Laden	8
Spiel verlassen	8
STEUERUNG	
Klassisches Menü / Interaktionsmenü	9
Das Inventar	10
Dialoge	11
Der Leopardenmodus	11
Letzte Warnung 	12
SUPPORT	12
MITWIRKENDE	13-14
LIZENZVEREINBARUNGEN	
GESUNDHEITSHINWEISE	15

EINFÜHRUNG

HI, ICH BIN RANDAL HICKS.

Vielen Dank, dass du dich dafür entschieden hast mein Spiel zu kaufen. Man sagt mir nach, mein Leben wäre eine wahre Odyssee durch Zeit und Raum. Ich halte es eher für eine Komödie. Whatever... Ich wurde gebeten, doch hier ein paar Zeilen zum Spiel zu erzählen. Nagut.

Alles begann mit einem Ring. Er soll zwar unschätzbaren Wert haben, aber im Endeffekt hat er nur einen Dorito gekostet. Sonntagabend war ich mit meinem Kumpel Matt und seiner Verlobten Sally in einer Bar. Im Prinzip lief alles wie immer. Die Nacht schritt voran, der Alkohol begann uns zu benebeln. Aber diesmal hatte ich am nächsten Morgen einen richtig fiesen Kater. Zu allem Übel hatte ich auch noch das Portemonnaie von Matt in meiner Tasche... mit dem verfluchten Ring.

Natürlich wusste ich zu dem Zeitpunkt nicht, was wirklich hinter dem Ring steckt. Ich war halt knapp bei Kasse und habe das kleine goldene Stück für ein paar Kröten verkauft. Ich brauchte Geld für meine Miete. Matt war leider nicht so begeistert, dass der Ring weg ist und musste mal wieder total überreagieren. Jetzt glauben alle, ich wäre soziopathisch, kleptoman und so. Cool.

Leg am besten gleich los und schau dir selber an, was genau passiert ist.



INSTALLATION

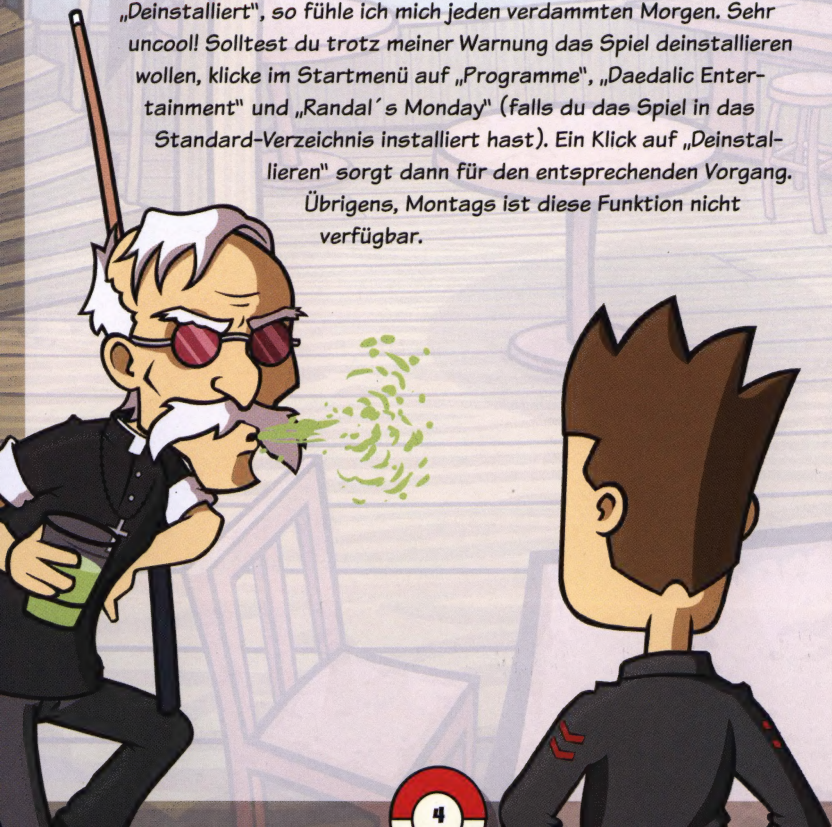
INSTALLATION

Um meine Geschichte zu erleben, musst du natürlich erst mal alles korrekt installieren.

Leg dazu am besten diese silberne Scheibe in dein DVD-Laufwerk, dann sollte alles relativ automatisch ablaufen. Solltest du aber die Autostart-Funktion deaktiviert haben, musst du dein DVD-Laufwerk manuell anwählen. Dies kannst du über den Windows-Explorer machen, danach wählst du die „setup.exe“ und los geht's.

DEINSTALLATION

„Deinstalliert“, so fühle ich mich jeden verdammten Morgen. Sehr uncool! Solltest du trotz meiner Warnung das Spiel deinstallieren wollen, klicke im Startmenü auf „Programme“, „Daedalic Entertainment“ und „Randal's Monday“ (falls du das Spiel in das Standard-Verzeichnis installiert hast). Ein Klick auf „Deinstallieren“ sorgt dann für den entsprechenden Vorgang. Übrigens, Montags ist diese Funktion nicht verfügbar.



ASK-A-nerd-CODEWHEEL

Kennst du noch diese alten Spieleklassiker, bei denen man mithilfe von Handbuchabfragen, Codelisten oder gar Spielwürfeln beweisen musste, dass man das Spiel tatsächlich gekauft hat?

Und jetzt rate mal: **Genau das machen wir hier**

auch! Aus Sicherheitsgründen haben wir uns aber keinen neuen komplizierten Kopierschutz ausgedacht, sondern einfach die bekannte Monkey Island Codescheibe nachgebaut – schließlich war die ja schon Anfang der Neunziger für Raubkopierer quasi unkopierbar. Um das Spiel zu starten, musst du jetzt eine einfache Frage beantworten: „Welche Koordinaten muss Charakter X in Maschine Y eingeben, um Item Z zu erhalten?“

Eine echt harte Nuss, aber für dich als ehrlichen Käufer gar kein Problem. Nimm einfach die Codescheibe aus der Verpackung und drehe die Scheiben so, dass der gesuchte Charakter und der gesuchte Gegenstand übereinander stehen und tippe die Zahl ein, die im Sichtfenster bei der gesuchten Maschine steht. Keine Angst, wenn du es nicht auf Anhieb richtig machst, kannst du es noch einmal versuchen. Aber mal ganz ehrlich, wenn du daran schon scheitern solltest, sehe ich für den Rest des Spiels eher schwarz...



CHARAKTERE



RANDAL HICKS: Jop, das bin ich, der Protagonist, tadaa. Ich nehme gerne Sachen mit, die einfach so herum liegen. Böse Zungen behaupten, das wäre so was wie Kleptomanie, aber wen kümmert das, wenn die Sachen offensichtlich keiner braucht? Nur Idioten lassen so wichtiges Zeug offen rumliegen! Was mich richtig ankotzt ist, wenn Leute nerven... Verständlich, oder?



MATT GRIFFIN: Matt ist sowas wie mein bester Kumpel und ein wahrer Freund. Meistens ist er genauso verrückt wie ich, aber irgendwie „schlimmer“, wenn man das so sagen kann. Was wir am besten können ist trinken, auch wenn ihm das schon mehrmals Kopfschmerzen bereitet hat (sowohl wortwörtlich als auch im übertragenen Sinne, hehe).



SALLY: Matts Verlobte. Wir kennen uns seit dem College, aber ich kann nicht unbedingt behaupten, dass wir auf der gleichen Welle surfen. Sie scheint mich aus sonderbaren Gründen nicht zu mögen und wenn ich ihr von meinen coolen Ideen erzähle reagiert sie teilweise richtig angepisst.

MR. MARCONI: Mein Vermieter ist wirklich unangenehm und launenhaft. Der soll sich mal nicht so anstellen, die Miete kommt schon noch... irgendwann. Ständig regt er sich über solche Kleinigkeiten auf.



CHARAKTERE



PENNER: Ein verrückter alter Penner. Scheint echt eine Schraube locker zu haben. Er verhält sich wie eine Art Orakel und gibt scheinbar sinnloses Gebrabbel von sich. Einfach nicht beachten. Als ob ich, Randal Hicks, Ratschläge von einem verwirrten Alten brauche, pah.

MURRAY: Leichtgläubig und naiv, so würde ich unseren Officer Murray beschreiben. Hält sich für einen guten Samariter, immer darauf bedacht, das Richtige zu tun und Notleidenden zu helfen. Nicht einmal seine Kollegen haben Respekt vor ihm. Zum Glück merkt er es nicht, wenn er auf die Schippe genommen wird.



SERGEANT KRAMER: Wenn man Murray als eine Art „Good Cop“ bezeichnet, dann ist die harte Nuss Sergeant Kramer wohl die Verkörperung des „Bad Cop“. Ein richtiger Bluthund. Er nervt mich tierisch und meint, mich ständig in Schwierigkeiten bringen zu müssen. Weil er Menschen generell grundlos beleidigt und bedroht, scheint niemand ihn besonders zu mögen. Verbrechensbekämpfung um jeden Preis ist sein einziger Freund. Naja, wer's mag.

CHARLIE: Charlie ist Besitzer des örtlichen Papierfachhandels, unseres Comicladens. Er ging zwar mit uns zum College, richtig warm sind wir jedoch nicht miteinander geworden. Wie auch immer, er bietet coolen Kram in seinem Laden an, aber wehe du sagst was gegen seine Lieblingscomics. So oft wie er auf die Palme geht, kann er nächstes Mal gefälligst ein paar Kokosnüsse mitbringen.



HAUPTMENÜ



Beim Starten des Spiels wird dir automatisch das Hauptmenü angezeigt. Hier kannst du zwischen verschiedenen Optionen wählen. Aus dem Spiel heraus kannst du mit der „Esc“-Taste wieder ins Menü zurückkehren.

NEUES SPIEL - Macht, was es soll.

OPTIONEN/EINSTELLUNGEN - Hier lassen sich diverse Einstellungen ändern. Lautstärke von Musik, Stimmen und Spezialeffekten sowie Untertitel, Sprache und Bildschirm-Einstellungen.

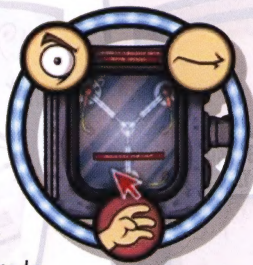
SPEICHERN/LADEN - Ab und an muss man halt auch mal was anderes machen. Ich zum Beispiel gucke unglaublich gerne Star Wars. Teil 4-6, natürlich am Stück. Klar, dass man sich dann nur darauf konzentrieren sollte! Also vorher schön speichern, um danach wieder an der gleichen Stelle fortsetzen zu können.

SPIEL VERLASSEN - Du könntest den Rechner sicherlich auch anlassen, wenn du Star Wars gucken willst. Aber um Strom zu sparen, kommst du mit dieser Funktion aus dem Spiel raus. Vorher speichern nicht vergessen.

STEUERUNG

Wir haben für dieses Spiel zwei verschiedene Interaktionsmenüs entworfen: *klassisch* und *modern*.

Klassisch ist eher für die „old-school“-Spieler. Volle Kontrolle über die Maus, der Cursor ist quasi euer Ultraschallschraubenzieher. Ein gelber Cursor heißt, dass ihr mit dem Gegenstand oder Charakter interagieren könnt. Ein Rechtsklick öffnet das Interaktionsmenü. Hier gibt es dann drei Handlungsmöglichkeiten: Mit dem *Auge* beschreibe ich dir den Gegenstand, den ich sehe, mit dem *Mund* rede ich mit dem entsprechenden Charakter oder Objekt und mit der *Hand* nehme ich den Gegenstand auf, aber nur, wenn ich das will. Natürlich kann ich über die Hand auch Knöpfe drücken, Hebel ziehen, Gegenstände treten und so weiter.



Das moderne *Interaktionsmenü* ist eher was für dich, wenn du ein noch unerfahrener Adventure-Spieler bist. Wenn du jetzt mit dem Cursor über ein Objekt oder einen Charakter fährst, kannst du zwischen einer *primären* und einer *sekundären* Handlung wählen. Primär heißt in der Regel, mit jemandem zu reden oder einen Gegenstand aufzunehmen, sekundär bedeutet dann mehr Informationen zu bekommen.

Mit der mittleren Maustaste bekommst du alle Objekte in einer Szene angezeigt, mit denen du interagieren kannst.



DAS INVENTAR



Alle Gegenstände, die ich mitnehme, findest du in meinem Inventar. Du hast dafür nicht nur eine Möglichkeit es zu öffnen, nein, sogar drei! Whoohoooo.

Entweder du bewegst den Cursor in die linke untere Ecke, da erscheint das Inventar, das sich mit einem Mausklick öffnen lässt.

Oder du scrollst mit dem Mausrad nach oben, um es zu öffnen, bzw. nach unten, um es wieder zu schließen.

Du kannst, als dritte Möglichkeit, das Menü auch jederzeit über die Taste „I“ öffnen und schließen.

Gegenstände im Inventar können näher angesehen und untersucht werden. In manchen Fällen lassen sie sich sogar kombinieren, wodurch coole neue Sachen entstehen.



DIALOGE

Teilweise kannst du entscheiden, welchen Satz ich als nächstes sagen soll. Ich finde alle meine Sätze höchst intelligent und durchdacht, also lehn dich ganz entspannt zurück und hör mir zu. Manchmal reagieren meine Gesprächspartner unterschiedlich, je nachdem was ich sage. Es ist auch möglich, jemanden zu täuschen oder abzulenken. Da sind diese Idioten eben selbst schuld, wenn sie nicht richtig aufpassen.

Dialoge kannst du optional auch überspringen. Ich hoffe aber, dass du Dialoge nur überspringst, weil du endlich wissen willst, wie die Geschichte ausgeht. Wie auch immer, die linke Maustaste hilft dir hier weiter.



DER LEOPARDENMODUS

Stelle zunächst die Lautstärke an deinem Rechner auf 42%, gehe daraufhin zurück ins Spiel und lese die Namen aller Comicbücher, die dort auftauchen, laut vor, woraufhin du eine leckere Mercury Cola auf ex trinkst.

Schlage nun dein Exemplar von Der Herr der Ringe – Die Gefährten auf Seite 276 auf, merke dir das dritte Wort in der neunten Zeile und gebe dieses im unsichtbaren Eingabefeld im Randal's Monday-Hauptmenü ein. Falls du dich fragst, wo sich dieses Eingabefeld befindet – das können wir dir auch nicht sagen, schließlich ist es unsichtbar.

Um den Vorgang abzuschließen, musst du nur noch eine letzte Entscheidung fällen: Wähle die helle Seite der Macht, indem du lautstark „Highway to Hell“ singst, oder ziehst du doch die dunkle Seite und „Stairway to Heaven“ vor? Bei dem, was dich nun erwartet, wird dir vor Begeisterung das Laserschwert aus der Hand fallen!

LETZTE WARNUNG

Wie du bereits bemerkt hast, beinhaltet das Spiel einige Anspielungen auf die Popkultur. (Filme, Serien, Videospiele, Comicbücher, Romane oder echte Menschen und Persönlichkeiten).

Wir möchten von Anfang an klarstellen, dass alle Anspielungen und Referenzen unsere Art und Weise sind, all diesen Dingen, die uns in unserer Jugend geprägt haben, Tribut zu zollen. Die Cartoon-Sendung, die wir nicht aufhören konnten zu gucken, die Filme, die uns traumatisiert haben und die „unmöglich abzuschließenden“ Videospiele, die wir non-stop gespielt haben ... aber natürlich haben wir auch die Schätze von heute nicht vergessen, weshalb du Anspielungen und Referenzen der alten und der neuen Schule finden wirst.

Wir hoffen, dass jeder versteht, dass wir diesen Elementen nur Anerkennung zollen möchten und nichts als Respekt und Bewunderung für die ursprünglichen Erschaffer übrig haben.



SUPPORT

Du kommst nicht weiter und brauchst Hilfe? Wende dich einfach an uns, und wir helfen dir gerne weiter!

Auf der offiziellen Website www.randalsmonday.com findest du jederzeit aktuelle Neuigkeiten zum Spiel.

Sollte alles nicht helfen, und du bist am Verzweifeln oder hast ein technisches Problem, dann schreibe eine genaue Beschreibung deines Problems an:
support@daedalic.de

MITWIRKende

A NEXUS GAME STUDIOS PRODUCTION

IN ASSOCIATION WITH DAEDALIC ENTERTAINMENT

GAME IDEA/CREATIVE LEAD

Juanan Pascual Albarranch
Toni Pascual Gómez

EXECUTIVE PRODUCER

Jorge Sánchez Plasencia
Enric Costa Gómez
Oscar León Antón
Jesús Belmonte Sala
Rubén Azorín Antón
Francisco Amorós Velasco

STORY & DIALOGUE

Juanan Pascual Albarranch
Toni Pascual Gómez

GAME DESIGN

Juanan Pascual Albarranch
Toni Pascual Gómez

ADDITIONAL GAME DESIGN

Jorge Sánchez Plasencia

LEAD PROGRAMMING

Juan Luis Ordóñez Lucas

PROGRAMMING

Alejandro Maldonado Fuentes

TOOLS

Jorge Sánchez Plasencia
Pau Mira Castelló

ENGINE PROGRAMMER

Juan Luis Ordóñez Lucas

PROOF READING

Jeff Anderson
Nathan Rosser

ART DIRECTOR

Juanan Pascual Albarranch
Toni Pascual Gómez

CHARACTER DESIGN

Juanan Pascual Albarranch
Toni Pascual Gómez
José Manuel Giménez Lacal

BACKGROUND ARTIST & DESIGNER

Juanan Pascual Albarranch

ADDITIONAL BACKGROUND ARTIST & DESIGNER

José Manuel Giménez Lacal

COVER/BOX ART

Juanan Pascual Albarranch
Toni Pascual Gómez
José Manuel Giménez Lacal

ANIMATION & GRAPHICS

LEAD ANIMATOR

Juanan Pascual Albarranch

ANIMATIONS/GRAPHICS

Juanan Pascual Albarranch
Carlos Molinos Pérez

ANIMATION ASSISTANT

Jorge Sánchez Plasencia

ADDITIONAL ANIMATIONS / GRAPHICS

Toni Pascual Gómez
José Manuel Giménez Lacal

SOUND DESIGN

José Manuel Giménez Lacal

INTERFACE DESIGN

Juanan Pascual Albarranch
Toni Pascual Gómez

HEAD OF GAME DESIGN

Juanan Pascual Albarranch
Toni Pascual Gómez

SOUNDTRACK

MUSIC & SOUND DESIGN

José Manuel Giménez Lacal

PRODUCTION

Nexus Game Studios

PROJECT MANAGEMENT

José Manuel Giménez Lacal

COMPOSING AND LIVE INSTRU- MENTS

José Manuel Giménez Lacal

SOUND DESIGN AND FX

José Manuel Giménez Lacal

QUALITY ASSURANCE

QA LEAD

Jorge Sánchez Plasencia

QA TESTERS

Jorge Sánchez Plasencia
Enric Costa Gómez
Oscar León Antón
Jesús Belmonte Sala
Rubén Azorín Antón
Francisco Amorós Velasco
Nils Brodersen
Michael Haring
Christian Laffers
Nele Reinhart

NEXUS GAME STUDIOS

CEO

Jorge Sánchez Plasencia
Enric Costa Gómez
Oscar León Antón
Jesús Belmonte Sala
Rubén Azorín Antón
Francisco Amorós Velasco

ASSISTANT TO CEO

Cristina Molina García

STUDIO MANAGER

Jorge Sánchez Plasencia

PRODUCER

Enric Costa Gómez

PR & MARKETING

Enric Costa Gómez
Eduardo Garabito
Enrique García

COMMUNITY MANAGEMENT

Mariela González
Enrique García

WEB PROGRAMMING & DESIGN

Pepe Belda Parres
Pau Mira Castelló
Fermín Hernández Gil
Juan Carlos Juárez "Matuka"

TECHNICAL SUPPORT

Jordi Gozávez León

MITWIRKENDE

DAEDALIC ENTERTAINMENT

CEO

Carsten Fichtelmann

ASSISTANT TO CEO

Maria Thiele

STUDIO MANAGEMENT

Steffen Boos

PRODUCER

Matthias Zorn

PR & MARKETING

Carsten Fichtelmann

Claas Wolter

Christina Kaiser

Derk Rohlfis

Norainy Pauksztat

Hans Diemer

Lisa Schantl

Pla Leusmann

Thomas Lenz

PRODUCT MANAGEMENT

Derk Rohlfis

MASTERING

Eduard Wolf

SALES

Carsten Fichtelmann

Tom Kersten

Lynda Vollmer

Steffen Wien

SUPPORT

Maria Urban

HUMAN RESOURCES

Jana Dietel

Rositha Ruck

BOX ART

Stefan Sturm (www.grafiksturm.de)

MANUAL

Derk Rohlfis

Pla Leusmann

LOCALIZATION DIRECTOR

Matthias Zorn

ENGLISH TRANSLATION

Ruben Martinez del Amor

SCRIPT ADAPTATION

Jeff Anderson

Nathan Rosser

GERMAN TRANSLATION

Daniel Kehr

Benjamin Kuhn

RANDOMEDIA

Kristina Klooss

Julian Broich

Julia Pfiffer

Reinhard Vree

Oliver Höpner

SPECIAL THANKS

Jeff Anderson

Jason Mewes

Mark Estdale

Antonio Pascual & Ella Gómez

Jose Pascual & Toni Fernández

Eli Pascual & Alejandro Martínez

Juanjo Pascual, Victoria Pascual &

David Martínez

Joel Bello

Charlie

Dani Sales & Toni Martínez

José Antonio Mas

Luis Alemañ

Mayka González

Jose Pascual & Mercedes Albaranch

Luis, Daniel & Ana Pascual

Christina Birbaum

Úrsula Faya Alonso

Alba Martínez Espinosa

"Los Toru"

Emilio Sánchez

Gonzalo Aguirre

Miguel Uliarte

Tony Escotet Hurtado

David Martínez del Amor

Noemí Torregrosa Díaz

Elsabeth Rodríguez Vaquera

Rocío Galeote Albaladejo

Karina Pallarés Díaz

Estanis García Benedicto

José Miguel Maldonado Fuentes

Jorge Martínez Rojo

Ángela Fuentes Alvarado

José Maldonado Berenguer

Rosana Benedicto García

Francisco Miguel García Barberá

OMUK (Mark Estdale, Juanma Delfin,

Vicky Prentice)

Josué Monchán

Michael Stein

Ginés

Héctor Linares

Nico Quiles

Fernando Conde

Rafael García del Pollo

Barkley



LIZENZVEREINBARUNGEN GESUNDHEITSHINWEISE

LIZENZVEREINBARUNGEN

1. Die Software und das dazugehörige Handbuch sind durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsabkommen sowie durch andere gewerbliche Schutzrechte geschützt. Alle Titel- und Urheberrechte (einschließlich darin integrierter Bilder, Fotos, Animationen, Video, Audio Musik, Text und Applets) gehören Daedalic Entertainment oder seinen Lizenzgebern.
2. Sie haben das Recht zur Installation und Benutzung eines Exemplars der Software auf jeweils einem einzigen Computer zur Nutzung durch jeweils einen einzigen Benutzer zur gleichen Zeit. Sie haben das Recht, eine Sicherheitskopie ausdrücklich nur zu Ihrem eigenen privaten Gebrauch zu erstellen. Jegliche weitere Benutzung, Kopie oder Vertrieb der Software sind untersagt. Es ist Ihnen nicht gestattet, die Software zu vermieten oder ihre Nutzung anderen anzubieten.
3. Es ist Ihnen untersagt, die Software zurückzuentwickeln, zu dekompilem oder zu disassemblieren. Die Software ist als ein Produkt lizenziert und seine einzelnen Komponenten dürfen nicht zur Nutzung an mehr als einem Computer getrennt verwendet werden. Es ist Ihnen untersagt, die Software zu modifizieren, zu ergänzen oder abgeleitete Werke der Software zu erstellen.
4. Sie dürfen die Software an Dritte nur unter der Voraussetzung weitergeben, dass sie die Software mit allen Bestandteilen komplett von Ihrem Computer entfernen, keine Kopien einbehalten und alle Exemplare der Software (darin enthaltene Einzelteile, Datenträger und Dokumentationen) an einen Dritten weitergeben, der diese Lizenzbedingungen anerkennt. Mit einer solchen Weitergabe verlieren Sie Ihre Nutzungsrechte an der Software sofort.
5. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen für diese Software wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können fehlerhafte Angaben und deren Folgen nicht vollständig ausgeschlossen werden. Daedalic Entertainment und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen keinerlei juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Daedalic Entertainment GmbH
Papenrege 51
22453 Hamburg

GESUNDHEITSHINWEISE

Gesetzliche Warnung: Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden.

Diese Personen können bei der Benutzung von Computern einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte vor der Anwendung an Ihren Arzt.

Es sind auf jeden Fall bei der Verwendung eines Videospiels folgende Regeln zu beachten: Nicht spielen, wenn Sie müde sind oder nicht genug geschlafen haben.

Achten Sie bitte darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist. Legen Sie beim Spielen eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

